

На правах рукописи

РАХИМОВА ДИНАРА ИРЕКОВНА

**СЕМАНТИКА И ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ЛЕКСЕМЫ *ИГРА*
(на материале романа В.В.Набокова «Защита Лужина»)**

Специальность 10.02.01 – русский язык

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Казань – 2012

Работа выполнена на кафедре современного русского языка и методики преподавания ФГАОУ ВПО «Казанский (Приволжский) федеральный университет».

Научный руководитель –

доктор филологических наук,
профессор
Фаттахова Наиля Нурийхановна

Официальные оппоненты:

Габдреева Наталия Викторовна
доктор филологических наук, профессор
ФГБОУ ВПО «Казанский национальный
исследовательский технический
университет им. А.Н. Туполева»,
заведующий кафедрой русского и
татарского языков

Тарасов Александр Михайлович

кандидат филологических наук, доцент
ФГБОУ ВПО «Набережночелнинский
институт социально-педагогических
технологий и ресурсов»,
доцент кафедры русского языка и
литературы

Ведущая организация –

ГОУ ВПО «Московский государственный
гуманитарный университет им.
М.А.Шолохова»

Защита состоится «28» мая 2012 г. в 10.00 часов на заседании диссертационного совета Д 212.078.04 по присуждению ученой степени доктора филологических наук при федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего профессионального образования «Казанский (Приволжский) федеральный университет» по адресу: 420021, г. Казань, ул. Татарстан, 2.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке им. Н.И.Лобачевского Казанского (Приволжского) федерального университета (420008, г. Казань, ул. Кремлевская, д. 35). Электронная версия автореферата размещена на официальном сайте Казанского (Приволжского) федерального университета: <http://www.ksu.ru>.

Автореферат разослан «26» апреля 2012 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
кандидат филологических наук,
доцент

Сафонова С.С.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Реферируемая работа посвящена рассмотрению семантики и функционирования лексемы *игра* в романе В.Набокова «Защита Лужина». Игра как языковой феномен является объектом изучения многих смежных научных дисциплин, в частности, лингвистики, литературоведения, философии, логики, культурологии (Й.Хейзинга, Р.Кайюа, М.Бахтин, Ю.М.Лотман, Х.Ортега-и-Гассет, Л.Витгенштейн, Е.А.Николаев, М.А.Бондаренко). Интерпретации текстов В.В.Набокова и их игровых особенностей опираются на достижения литературоведения (В.Александров, Г.Барабтарло, А.Долинин, Б.Бойд, В.Л.Гусаков и др.) и лингвистики (Н.Д.Арутюнова, В.О.Алексеева, Е.В.Агуреева, А.А.Дегтерева, Л.А.Каракуц-Бородина, И.Н.Лукьяненко, Т.В.Пермякова, И.Т.Разина и др.). Рассматривая набоковские тексты в лингвистическом аспекте, исследователи традиционно обращаются к рассмотрению языковой игры как средству создания определенного подтекста с помощью различных языковых средств на разных уровнях языка (Л.Н.Лунькова, Г.Ф.Рахимкулова, Л.П.Раскопова, В.З.Санникова, Е.А.Тырышкина, А.А.Черпавина), при этом вне поля зрения ученых остаются вопросы организации лексико-семантической группы *игра*, организующей и структурирующей роман В.В.Набокова «Защита Лужина».

Актуальность исследования определяется необходимостью изучения лексического уровня вербализации творческого замысла писателя. Изучение принципов систематизации лексики в художественном тексте, выявление семантики ключевого слова, в данном случае лексемы *игра*, остается малоизученным в силу того, что идея системности лексических единиц в языке и речи стала предметом изучения лишь в конце XX века. Актуальность стимулируется, кроме того, значительно возросшим в последние годы интересом к изучению языковых единиц в процессе функционирования. Базой для подобных изысканий явился функциональный подход, активно разрабатываемый в трудах современных отечественных лингвистов применительно к вопросам описания системы языка.

Объект исследования. Мы ограничили объект исследования лексемой *игра*, с ее опорой на сочетаемость, парадигматические и синтагматические связи слов внутри группы.

Цель настоящей работы – исследовать семантические и функциональные свойства лексемы *игра* как ключевой лексемы, создающей игровое пространство В.В. Набокова «Защита Лужина».

Для реализации данной цели необходимо было решить следующие исследовательские задачи:

- определить состав лексико-семантической группы, в которую

входит лексема *игра*, в художественном тексте В.В.Набокова;

- выявить особенности реализации денотативных и коннотативных значений слов, обозначающих *игру* в художественном тексте;

- исследовать атрибутивно-предикативную сочетаемость лексемы *игра* в романе В.В.Набокова «Защите Лужина»;

- дать парадигматическую характеристику лексемы *игра* в романе В.В.Набокова «Защита Лужина»;

- соотнести семантику и структуру исследуемой группы слов с «глубинными целевыми установками» автора.

Методологическая база настоящей работы сосредоточена, во-первых, на традиционной структурно-семантической парадигме и антропоцентрической теории, в соответствии с которой в центре теоретических положений оказывается фигура человека, что особенно ярко проявляется в видах человеческой деятельности, в частности игры; во-вторых, на функционализме как ведущей позиции современного языкознания, когда главной задачей языковедческих изысканий является функциональный анализ языковых средств, в частности, лексемы *игра*.

Основы лингвистического анализа текста заложены в фундаментальных исследованиях А.А.Потебни, Г.О.Винокура, В.В.Виноградова, Л.В.Щербы, И.Р.Гальперина, Л.Ю.Максимова, Н.А.Кожевниковой, Н.М.Шанского, Л.Г.Барласа и др. Практиковавшиеся ими методы и приемы анализа языка художественной литературы стали органической частью современной научной теории текста (Л.А.Новиков, Н.А.Николина, Л.Г.Бабенко, Н.С.Валгина и др.).

Методы исследования. Для достижения поставленной цели применяются современные методы лингвистического исследования: метод лексикографического отбора, метод компонентного анализа, осуществляемый на основе словарных определений, метод контекстного анализа. Кроме того, использовался метод количественной оценки выявленных фактов.

Научная новизна работы заключается в том, что впервые реализован новый подход к анализу лексемы *игра* – стилистико-прагматический, выявлены ее потенциальные коммуникативные и стилистические функции, что позволило исчерпывающе описать семантические и сочетаемостные особенности исследуемого слова, с одной стороны, и выявить особенности ее функционирования в индивидуальном стиле конкретного писателя, с другой.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что разработанные в диссертации теоретические положения и выводы о специфике употребления лексемы «игра» вносят определенный вклад в решение проблем системного анализа лексики. Введенный в научный оборот лексический материал и выводы, сделанные в ходе анализа

шахматной терминологии, могут служить основой для дальнейшего изучения специальной лексики русского языка.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования основных положений и результатов исследования при разработке лекций и практических занятий по лексикологии русского языка, филологическому анализу текста, стилистике. Отдельные положения диссертации могут применяться в методике преподавания русского языка как иностранного и в школьном курсе литературы, при анализе художественной литературы.

На защиту выносятся следующие положения:

- Понимание игрового текста может быть расширено до понимания отражения структуры и семантики самой игры (в данном случае шахматной игры) в структуре и семантике художественного текста. Роман «Защита Лужина» построен по законам шахматной партии, которые моделируют художественный мир В.В.Набокова.

- Лексико-семантическая группа *игра* характеризуется наличием интегрального семантического признака, объединяющего все остальные единицы, и дифференциального, по которым единицы группы отличаются друг от друга, то есть лексико-семантическая группа характеризуется связью слов или их отдельных значений, системным характером этих связей, взаимозависимостью и взаимоопределенностью.

- Наиболее важные семантические и структурные свойства предикатных, актантных, атрибутивных и обстоятельственных сочетаний, включающих лексему *игра* и ее аналоги, способствуют выявлению механизмов реализации компонентов лексического значения слова в художественном тексте.

- Интерпретация лексемы *игра* смыслами романа позволяет установить, что использование тех или иных лексем не безразлично для экспрессивно-стилистической значимости текста, так как они не только называют какие-то предметы, явления, состояния, действия, но одновременно осложняют семантику текста дополнительными смыслами.

Апробация работы. Основные положения диссертации представлены в выступлениях на ежегодных конференциях молодых ученых и специалистов ТГГПУ (2010, 2011), международных научно-практических конференциях «Филология и образование: современные концепции и технологии» (г. Казань, ТГГПУ, 2010, 2011), «Актуальные проблемы общественных наук в условиях глобализации» (г. Москва, 2012); всероссийской научно-практической конференции «Научная компетентность молодых ученых: идеи, перспективы, направления» (г. Армавир, 2012); республиканских научно-практических конференциях «XIV Кирилло-Мефодиевские чтения, посвященные Дню славянской письменности и культуры» (г. Казань, ТГГПУ, 2010, 2011).

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** раскрывается актуальность темы исследования, определяются цель и задачи работы, обосновывается выбор источника, сообщается о методах исследования, отмечается научная новизна, теоретическая и практическая значимость диссертации, даются сведения об апробации ее результатов, формулируются положения, выносимые на защиту.

Глава I «Игровое пространство в творчестве В.В.Набокова» носит вводно-теоретический характер. В ней освещается история развития отечественной науки в области лингвистического анализа текста, определяются основополагающие труды для диссертационного исследования в указанной области (И.Р.Гальперин, Л.А.Новиков, Н.А.Николина, Л.Г.Бабенко, Н.С.Валгина и др.).

Научная литература свидетельствует о том, что на современном этапе развития языкознания прослеживается переключение интересов исследователей с объектов познания на субъект. С позиций антропоцентрической парадигмы, человек познает мир через осознание себя в нем. Наиболее ярко сущность антропоцентрической парадигмы проявляется в текстовых исследованиях. «Текст невозможно изучать вне человека, который является его творцом и читателем (получателем). Если бы язык не вторгнулся во все мыслительные процессы, если бы он не был способен создавать новые ментальные пространства, то человек не вышел бы за рамки непосредственно наблюдаемого. Реальный мир не отображается в тексте, а интерпретируется человеком в зависимости от его установок и глубины понимания того или иного объекта. Поэтому текст, создаваемый человеком, отражает движение человеческой мысли, строит возможные миры, запечатлевая динамику мысли и способы ее представления с помощью средств языка. На понимании этого и зародилась лингвистика текста» [Маслова 2007: 19].

В диссертационном исследовании изучение художественного текста В.В.Набокова выполнено в плане лингвоцентрического подхода, который основан на изучении функционирования языковых единиц и категорий в условиях конкретного художественного текста. В данном случае такой языковой единицей стала лексема *игра* в романе «Защита Лужина».

Ряд исследователей, причисляя Набокова к тому или иному типу мировоззрения, художественной формации, в качестве доминантной характеристики его творчества называют *игровой принцип*.

И.Е.Филатов, исследователь поэтики игры в произведениях Набокова, отмечает, что к игровым приемам создания произведения

относятся интеллектуальная игра, моделирование эстетической реальности, имплантация в текст двойника автора, пространственно-временные трансформации, совмещение и наложение друг на друга различных культурно-временных пластов, считая, что эти игровые приемы заменяют собой другие формы выражения авторских взглядов [Филатов 2000: 3].

Однако наибольший интерес для нас представляет лингвистическая интерпретация исследуемой категории. Поскольку с появлением первых произведений В.В.Набоков получил известность виртуозного мастера слова, изучение его идиостилевых и жанровых особенностей, приемов и методов стало объектом внимания таких исследователей, как Т.С.Кусаинова (1997), Л.Ю.Стрельникова (2000), Л.А.Каракуц-Бородина (2000), Г.Ф.Рахимкулова (2004), А.А.Прокопьева (2007) и др.

Следует отметить, что термин *игровой текст* по отношению к произведениям В.В.Набокова используется, прежде всего, в исследованиях литературоведческого характера. В лингвистике же под этим термином понимается *языковая игра*, реализуемая в художественном произведении путем использования эпитетов, сравнений, метафор, метонимических переносов, гипербол. Так, предметом изучения А.А.Прокопьевой (2007) является метафора как один из основных стилистических приемов в творчестве В.В.Набокова, исследование Г.Ф.Рахимкуловой (2004) посвящено способам каламбурообразования в произведениях В.В.Набокова. Мы попытались расширить семантическое наполнение этого термина. Под *игровым текстом* мы понимаем художественный текст, построенный по законам развития какой-либо игры, которая становится способом моделирования художественного мира автора. Так, изучаемый нами роман «Защита Лужина» построен по законам шахматной партии. Некоторые персонажи в романе могут быть соотнесены с шахматными фигурами, пейзажи и интерьеры выполнены в черных и белых тонах, что, несомненно, вызывает ассоциации с шахматной доской: *«Но шахматы не сразу исчезли, и, даже когда появилась светлая столовая и огромный медью сверкающий самовар, сквозь белую скатерть проступали смутные, ровные квадраты, и такие же квадраты, шоколадные и кремовые, несомненно были на пироге»*. Или: *«Лужин, с тех пор как стали приходить гости, появившиеся теперь каждый вечер в различных комбинациях, ни минуты не мог остаться один с невестой, и борьба с ними, стремление проникнуть через их гуцу к невесте, немедленно приобретало шахматный оттенок»*.

Таким образом, игровое пространство для В.В.Набокова – это пространство его произведений, построенных по принципу определенной игры, которая развивается на определенном пространстве (в данном случае таким пространством является шахматная доска).

Глава II «Парадигматическая характеристика лексемы *игра*»

посвящена поэтапному изучению синонимических и антонимических связей, которые составляют основу понятия парадигматика.

По мнению Е.А.Тырышкиной «ассоциативно-смысловое поле «игра» становится ключевым, определяющим поведение героя. Сквозь призму игры автор видит человека и окружающую его реальность, чему способствуют семантические параллели «игра – человек», «игра – время», «игра – пространство», «игра – жизнь» [Тырышкина 2002: 129].

В этот ряд, на наш взгляд, должна быть включена наиболее важная для понимания романа семантическая параллель «игра – война» [Николаев 2009: 14]. Появившись в Индии в конце V века под названием «чатуранга», шахматы стали иллюстрацией к настоящей войне. Бескровные сражения, которые ведутся на шахматной доске, – это как бы миниатюрный образ борьбы двух вражеских сил, двух армий, даже названия фигур, их функции и движения напоминали настоящую армию. Фигуры игры отображали состав и строй индийского войска, в который входили пехотинцы, всадники, слоны и боевые колесницы: *«Между ними оказался столик, на столе доска с фигурами, расставленными для боя».*

Ассоциативная параллель между битвой и шахматами поддерживается использованием военной лексики по отношению к шахматной игре: *«С раздражающей завистью, с зудом неудовлетворенности глядел Лужин на их игру, стараясь понять, где же те стройные мелодии, о которых говорил музыкант, и неясно чувствуя, что каким-то образом он ее понимает лучше, чем эти двое, хотя совершенно не знает, как она должна вестись, почему это хорошо, а то плохо, и как надобно поступать, чтобы без потерь **проникнуть в лагерь чужого короля**»*; *«Не сетуя на проигрыш, он все же втайне считал, что играет очень недурно, и если проигрывает, то по рассеянности, по добродушию, по желанию оживить игру **храбрыми вылазками**, и полагал, что, если приналечь, можно и без теорий опровергнуть любой гамбит из учебника»*; *«Наконец Лужин старший сделал ход, и сразу начался **разгром его позиций** <...>»*; *«Этот игрок, представитель новейшего течения в шахматах, открывал партию **фланговыми выступлениями**, не занимая пешками середины доски, но опаснейшим образом влияя на центр с боков».*

Раскрытию темы войны способствуют и выявленные нами в ходе исследования контекстуальные синонимы лексемы *игра*: **турнир** (27) «спортивное соревнование по круговой системе, когда все участники имеют между собой по одной (иногда более) встреч», но в тоже время это и «сражения рыцарей в средние века» [Ожегов 2008: 1093]: *«Она в шахматы не играла, никогда шахматными **турнирами** не интересовалась, но каким-то образом его имя было ей знакомо, бессознательно въелось в память, и она не могла вспомнить, когда впервые услышала его»*; *«Он готовился к берлинскому **турниру** с определенной мыслью найти лучшую защиту против сложного дебюта итальянца Турати, самого страшного из*

будущих участников турнира»; **партия** (24) «законченная игра» [Ожегов 2008: 657]: «Тихоня, когда много лет спустя, старался вспомнить своего одноклассника, никогда не вспомнил этой случайной шахматной **партии**, сыгранной в пустой час»; «И потом было долгое, долгое раздумье, во время которого Лужин из одной точки на доске вывел и проиграл последовательно десяток мнимых **партий**, и вдруг нащупал очаровательную, хрустально-хрупкую комбинацию, – и с легким звоном она рассыпалась после первого же ответа Турати»; **состязание** (3) «соревнование в чем-нибудь» [Ожегов 2008: 1008]: «Чем смелее играло его воображение, чем ярче был вымысел во время тайной работы между турнирами, тем ужасней он чувствовал свое бессилие, когда начиналось **состязание**, тем боязливее и осмотрительнее он играл»; «Моя дочь мне рассказала, что вы приехали на **состязание**»; **бой** (1) «вооруженное столкновение, сражение» [Ожегов 2008: 70]: «Между ними оказался столик, на столе доска с фигурами, расставленными для **боя**».

Менее многочисленной, но не менее значимой является семантическая параллель «игра – музыка». Представление об искусстве как игре воображения было изложено самим В.В.Набоковым в «Лекциях по русской литературе»: «<...> обращаясь к художественному произведению, нельзя забывать, что искусство – божественная игра. Эти два элемента – божественность и игра – равноценны» [ЛРЛ 1996: 131].

В.Е.Александров в своей книге «Набоков и потусторонность» обращает внимание на то, что набоковский взгляд на шахматы как на форму высокого искусства находит многочисленные документальные подтверждения <...>» [Александров 1999: 76]. Так, тесная связь шахмат и музыки пространно развернута в «Защите Лужина»: «И может быть именно потому, что она о шахматах не знала ровно ничего, **шахматы** не были для нее просто домашней игрой, приятным времяпровождением, а были таинственным **искусством, равным всем признанным искусствам**». Отец Лужина видит в своих мечтах сына пианистом-вундеркиндом («В его книгах, – а все они, кроме забытого романа «Угар» были написаны для отроков, юношей, учеников среднеучебных заведений и продавались в крепких, красочных переплетах, – постоянно мелькал образ белокурого **мальчика**, и взбалмошного, и задумчивого, который превращался в **скрипача или живописца**, не теряя при этом нравственной своей красоты»); некий скрипач, только что исполнивший пьесы Лужина-деда, говорит, что шахматные комбинации подобны мелодиям («Какая игра, какая игра, – сказал скрипач, бережно закрывая ящик. – **Комбинации, как мелодии**. Я, понимаете ли, просто слышу ходы»; «Сперва он научился разыгрывать партии, – бессмертные партии, оставшиеся от прежних турниров, – беглым взглядом скользил по **шахматным нотам** и беззвучно переставлял фигуры на доске»); сельский врач Лужиных замечает, что великий шахматный маэстро Филидор знавал

толк и в музыке («Он рассказывал о больших мастерах, которых ему приходилось видеть, о недавнем турнире, а также о прошлом шахмат, о довольно фантастическом радже, о великом **Филидоре, знавшем толк и в музыке**»); будущая жена Лужина полагает, что он выглядит как музыкант («Ей захотелось познакомиться с ним, поговорить по-русски, – столь привлекательным он ей показался своей неповоротливостью, сумрачностью, низким отложным воротником, который его делал почему-то похожим на музыканта...»); «Никогда она еще не встречала близко таких людей – не с кем было сравнить, кроме как с гениальными чудаками, музыкантами и поэтами».

Постепенно в сознании главного персонажа начинают переплетаться реальное и ирреальное, действительное и желаемое. Так, объекты реальной действительности начинают восприниматься в виде шахматных фигур: «Он сидел, опираясь на трость, и думал о том, что этой **липой, стоящей на озаренном скате, можно, ходом коня, взять вон тот телеграфный столб** <...>». Жизнь воспринимается им как игра, а игра, в свою очередь, становится подлинной жизнью, где «все слушается его воли и покорно его замыслам»: «И мысль, что повторение будет, вероятно, продолжаться, была так страшна, что ему захотелось остановить часы **жизни, прервать вообще игру** <...>». Таким образом, образная ассоциация «жизнь – игра» взаимообратима.

В этом плане особый интерес представляет название романа, в которое включена лексема «защита». Данная лексема используется в шахматах в двух значениях: 1) отражение наступательных действий противника, 2) в качестве шахматного термина, который обозначает игру шахматиста в защите. В романе семантика этой лексемы расширяется и получает новое созначение: «защита самого Лужина от реальной действительности, от жизни», так как она воспринимается им как враждебная, «настроенная» против него.

Второе место по частотности употребления данной лексемы занимает группа «вид спорта»: «Он принес учебник **шахматной игры**, посоветовал, однако, не слишком им увлекаться, не уставать, читать на вольном воздухе»; «Ей казалось, что в прежние времена, в России ее молодости, человек, исключительно занимавшийся **шахматной игрой**, был бы явлением немислимым».

В связи с тем, что в начале произведения описываются детские годы главного персонажа, встречаются случаи употребления лексемы «игра» в значении «забава, развлечение»: «Преданье говорило, что, в первое время ее существования, учителя в час большой перемены возились с ребятами, – физик мямля, глядя через плечо, комок снега, математик получал на бегу крепкий мячик в ребра, и сам директор веселым восклицанием поощрял **игру**».

Лексема игра может употребляться и в отрицательной коннотации, в

значении «интриги, тайные замыслы»: *«Единственное, что занимало его, была сложная, лукавая **игра**, в которую он – непонятно как – был замешан»; «Слишком полный и дряблый для своих лет, он ходил между людей, придуманных его женой, старался найти тихое место и все время смотрел и слушал, не проскользнул ли где намек на следующий ход, не продолжается ли **игра**, не им затеянная, но с ужасной силой направленная против него».*

Помимо основных значений, представленных в толковых словарях, в романе нами были обнаружены случаи индивидуально-авторского употребления данной лексемы. В.В.Набоков использует лексему «игра» для обозначения индивидуально-личностных способностей игрока, его «манеры» вести игру: *«**Игра Лужина**, в ранней его юности так поражавшая знатоков невиданной дерзостью и пренебрежением основными как будто законами шахмат, казалась теперь чуть-чуть старомодной перед блистательной крайностью Турати».*

Таким образом, игру можно представить через реализацию семантических параллелей «игра – война», «игра – спорт», «игра – музыка», «игра – забава», «игра – набор предметов», «игра – интрига», «игра – жизнь», «игра – спортивные соревнования», «игра – манера игры».

Частотность употребления лексемы «игра» в романе «Защита Лужина» может быть представлена в виде диаграммы.

В романе В.В.Набокова «Защита Лужина» интерес представляет не только этнокультурный компонент, но и лингвистическое оформление шахматной игры. Так в исследуемом романе можно выделить заимствования, образующие тематическую группу шахматной терминологии. Это наименования отдельных фигур: король, королева (ферзь), конь, ладья (пушка, тура), офицер, пешка; названия стадий игры: дебют, эндшпиль.

Шахматные термины в основной своей массе употреблены в прямом значении: *«Старик называл **королеву ферзем**, **туру** – **ладьей** и, сделав смертельный для противника ход, сразу брал его назад, и, словно вскрывая механизм дорогого инструмента, показывал, как противник должен был сыграть, чтобы предотвратить беду». «Сперва расставим фигуры, – начала тетя со вздохом. – Здесь белые, там черные. **Король и королева** рядышком. Вот это – **офицеры**. Это **коньки**. А это – **пушки** по краям...». «Худший ответ. Чигорин советует брату **пешку**».*

Особый интерес представляет лексема «король», которая употреблена не только в прямом, но и в переносном смысле. В.В.Набоков использует ее для характеристики главного персонажа: *«Боле́л он не в первый раз, и,*

восстанавливая ощущение именно этой болезни, он невольно вспоминал и другие, которыми его детство было полно, – и особенно отчетливо вспоминалось ему, как еще совсем маленьким, играя сам с собой, он все кутался в тигровый плед, одиноко **изображая короля**».

Так как в сознании главного персонажа реальная действительность и игровая действительность взаимодополняют друг друга, создавая новую, лишь ему доступную реальность, своеобразную форму инобытия, он начинает воспринимать все свое окружение в черно-белых тонах. Поэтому ведущей в романе становится оппозиция «белый – черный»: «<...> он не раз, в приятной мечте, похожей на литографию, спускался ночью со свечой в гостиную, где вундеркинд в **белой** рубашонке до пят играет на огромном **черном** рояле»; «Страница в голубую клетку застилалась туманом; **белые** цифры на **черной** доске то суживались, то расплывались <...>»; «В открытом **черном** платье, в чудесном бриллиантовом ошейнике, с постоянным выражением сонной ласковости на пухлом, **белом** лице, она принимала гостей тихо, без восклицаний <...>».

Во всех контекстах антонимическая парадигма «белый – черный» представлена в оппозиции прямых значений «цвета снега или мела» [Ожегов 2008: 56] – «цвета сажи, угля» [Ожегов 2008: 1180]. Интегральной семой в данной паре является гиперсема «цвет», дифференциальными оказываются гипосемы «снег, мел – сажа, уголь». Так как антонимическая парадигма «белый – черный» обозначает противопоставленность признаков, наличие одного из которых исключает существование другого, никакой средний член не может быть вставлен в эту парадигму, поэтому она относится к контрадикторным антонимам.

Помимо узуального употребления антонимической парадигмы «белый – черный» в романе встречаются и случаи ее окказионального употребления. Как правило, это производные от компонентов, входящих в доминантную пару антонимов: «Вот крыши изб, густо поросшие ярким мхом, вот знакомый старый столб с полустертой надписью (название деревни и число душ), вот журавль, ведро, **черная** грязь, **белоногая** баба». В данном предложении выделяем оппозицию «черный – белоногий». Слово белоногий образовано сложносuffixальным способом, где интерфикс является самостоятельной морфемой и входит в комплексный формант, а суффикс является нулевым [Диброва 2001, 505]: бел+ô+ног+ø+ий ← **белая** + нога. Таким образом, можно утверждать, что и в этом случае мы наблюдаем оппозицию «белый – черный».

Интересны случаи, когда значение лексемы приходится восстанавливать посредством другого языка: «Один из этих мужчин показался ей особенно противным: **белозубый**, с сияющими **карими** глазами; покончив с лакеем, он громко стал рассказывать что-то, вставляя в русскую речь самые истасканные немецкие словечки».

Слово «белозубый» образовано тем же способом, что и «белоногий»:

бел+ô+зуб+ø[^]+ый ← белый + зуб. Лексема «карий» означает «темно-коричневый» (о цвете глаз и о масти лошадей) [Ожегов 2008: 355]. В данном случае необходимо обратиться к этимологии слова. Происхождение лексемы «карий» «по-видимому, восходит к общетюркскому корню *qara – «черный» [Черных]. Следовательно, и в данном случае можем говорить о противопоставлении «белый – черный».

Согласно выделенным нами контекстам в романе «Защита Лужина» выделяются и другие оппозиции, характеризующие наличие или отсутствие освещенности. Это связано с тем, что шахматная игра в романе соотносится не только со сменой белого и черного, но и с игрой света и тьмы. Неслучайно шахматные фигуры приобретают характеристику «световой», «теневой»: *«Тут неприятности на полу так обнаглели, что Лужин невольно протянул руку, чтобы увести своего **теневого** короля из-под угрозы **световой** пешки»*.

Анализ употребления антонимов показывает, что таким лексическим единицам свойственна высокая степень совместной встречаемости, то есть одновременного употребления в тексте. Поэтому частая смена черного и белого, света и тьмы постоянно отсылает читателя к шахматной доске, к ее черным и белым квадратам.

Помимо этого в войне, как и в любом другом сражении, важной составляющей является категория «победа – поражение». Глаголы *выиграть* и *проиграть* составляют в романе антонимическую парадигму. Оппозиция «выиграть – проиграть» заложена в основу шахматной игры, поскольку с самого начала она была не просто развлечением, а настоящим состязанием, в котором игрок оказывается либо победителем, либо побежденным. Интегральными семами в данной паре являются гиперсемы «игра», «состязание», дифференциальными оказываются гипосемы «одержать верх – потерпеть неудачу». Таким образом приставка «вы-» обозначает получение выгоды, а приставка «про-» – ситуацию утраты в результате участия в азартных действиях, мотивирующая основа при этом напрямую с ситуацией выгоды или утраты не связана.

Помимо того, что шахматная доска – это поле, состоящее из шестидесяти четырех квадратов, она представляет собой систему знаков в виде цифр и букв латинского алфавита по краям доски. Сочетание цифр и букв образует нотацию, главная функция которой – указывать конкретное поле: *«Белые: король сз-три, ладья а-один, конь дз-пять, пешки бз-три, сз-четыре»*; *«Против угрозы на аш-семь у черных есть очевидная защита <...>»*. При этом важно учитывать, что шахматная доска – это не статичная система, а динамическая. Расставив фигуры в отведенные им по правилам поля, мы имеем дело с одной системой, но как только сделан ход перед нами уже другая система. С каждым новым ходом фигуры вступают в новые взаимоотношения, образуя новую систему знаков.

Глава III «Синтагматические отношения лексемы «игра»»

посвящена анализу предикативных и атрибутивных отношений лексики «игра».

Игра как вид деятельности человека представляет собой совокупность каких-либо запланированных (правилами игры) или незапланированных (спонтанных) действий. Нами также было отмечено, что важным условием протекания игры является время. Поэтому, среди предикатов, которые сочетаются с лексемой «игра» наиболее многочисленную группу составляют глаголы с фазисным значением: «засесть», «кончиться», «бросить», «прервать», «продолжаться»: *«После обеда пришлось засесть за игру, и в этот день мир шахматных представлений проявил ужасную власть»*. Временное значение здесь заложено в лексеме «засесть», которая употреблена во втором значении «сесть надолго, взявшись за какое-нибудь занятие» [Ожегов 2008: 291] и оповещает о начале какого-либо действия. Лексема «пришлось» («выпасть на долю» [Ожегов 2008: 791]) указывает на эмоциональное состояние персонажа, который с неохотой выполняет эти действия.

Остальные примеры с временным значением вступают в оппозиционные отношения с предыдущим предложением и выражают окончание какого-либо действия. В этой группе предикатов выделяются лексемы «**кончиться**» – «прийти к концу, прекратиться, завершиться чем-нибудь» [Ожегов 2008: 388]; «**бросить**» – «прекратить делать что-нибудь» [Ожегов 2008: 78]; «**прервать**» – «резко, сразу приостановить, прекратить» [Ожегов 2008: 778]. Например: *«Когда вечером Лужин не явился, она позвонила в шахматное кафе, и ей сказали, что уже давно игра кончилась»*.

Интересен пример с лексемой «выпасть»: *«Единственный выход, – сказал он. – **Нужно выпасть** из игры»*.

Оказывается, что в этом слове нет и намека на фазисность в значении. Однако любая игра имеет начало и окончание. Вступив в игру, участники вынуждены считаться с ее правилами. Выйти из игры можно, если она закончилась, либо если игрок нарушает правила, что означает завершение игры для этого игрока. В этом случае игрок «выпадает», «вываливается» из течения игры, а остальные участники продолжают ее.

Промежуточное состояние передается лексемой «продолжаться» («длиться, развиваться, не останавливаясь, не прекращаясь» [Ожегов 2008: 815]), которая встречается лишь в одном контексте: *«Слишком полный и дряблый для своих лет, он ходил между людей, придуманных его женой, старался найти тихое место и все время смотрел и слушал, не проскользнул ли где намек на следующий ход, не **продолжается** ли игра, не им затеянная, но с ужасной силой направленная против него»*.

В шахматных турнирах принимает участие большое количество игроков. Учитывая, что участники встречаются за шахматной доской по круговой системе, турниры затягиваются, а игроки устают. Поэтому в

сочетаниях с лексемой «игра» встречаются предикаты со значением физиологического состояния человека. Эта группа представлена лексемой «утомить»: *«Лужин действительно устал. Последнее время он играл много и беспорядочно, а особенно его **утомила** игра вслепую, довольно дорого оплачиваемое представление, которое он охотно давал».*

На начальном этапе игра идет быстрыми темпами, а затем игроки начинают тщательнее обдумывать свои ходы и игра затихает. Попытки сделать процесс игры более насыщенным и занимательным передаются в романе лексемой «оживить» в переносном значении: *«Не сетуя на проигрыш, он все же втайне считал, что играет очень недурно, и если проигрывает, то по рассеянности, по добродушию, по желанию **оживить** игру храбрыми вылазками, и полагал, что если приналечь, можно и без теорий опровергнуть любой гамбит из учебника».*

С тех пор, как шахматы перестали быть просто способом времяпрепровождения и стали видом спорта, интерес к ним возрос. Многие страны начали проводить открытые соревнования, которые собирают большое количество зрителей. Поэтому неудивительно употребление со словом «игра» предикатов со значением зрительного восприятия. В.В.Набоков использует в романе два глагола этой лексико-семантической группы: «глядеть» и «следить»: *«С раздражающей завистью, с зудом неудовлетворенности **глядел** Лужин на их игру, стараясь понять, где же те стройные мелодии, о которых говорил музыкант, и неясно чувствуя, что каким-то образом он ее понимает лучше, чем эти двое, хотя совершенно не знает, как она должна вестись, почему это хорошо, а то плохо, и как надобно поступать, чтобы без потерь проникнуть в лагерь чужого короля»; «Его отец, не совладев с любопытством, отправился к угрюмому доктору, который играл в шахматы куда лучше его, и вечером, после обеда, смеясь и потирая руки, всеми силами стараясь скрыть от себя, что поступает нехорошо, – а почему нехорошо, сам не знает, – он усадил сына и доктора за плетеный стол на веранде, сам расставил фигуры, извиняясь за фиолетовую штучку, и, сев рядом, стал жадно **следить** за игрой».*

Шахматы – это сложная интеллектуальная игра, поэтому было бы неудивительно наличие большого количества глаголов со значением мыслительного процесса: *«Эти ноги явно ничего **не понимали** в игре, непонятно, зачем они пришли»; «Внезапно она поняла, в чем дело, стала решать про себя вопрос, как заставить Лужина **забыть** эту несчастную игру в шахматы, которую дурак режиссер счел нужным ввести для настроения».*

Речевая избыточность, созданная повторением однокоренных слов, является нарушением лексической нормы. Однако такой повтор однокоренных слов вполне оправдан в тех случаях, когда их не удастся заменить синонимами: *«Первый раз, когда тетя, натягивая перчатки,*

скороговоркой сказала: «я, к сожалению, должна уйти, но вы посидите, сыграйте в шахматы с моим племянником, спасибо за чудные ландыши», – в первый раз, когда старик сел и сказал со вздохом: «давненько не брал я в руки... ну-с, молодой человек, – левую или правую?» – в первый этот раз, когда через несколько ходов уже горели уши и некуда было сунуться, – Лужину показалось, что он **играет** совсем в другую **игру**, чем та, которой его научила тетя»; «Вот, у тебя был дядя, он тоже хорошо **играл** во всякие **игры**, – в шахматы, в карты, на бильярде, – но у него была и служба, и карьера, и все».

Одной из характерных черт языка В.В.Набокова является использование им эмоционально-оценочной лексики, традиционно определяемой как «поэтические эпитеты». Эта особенность была замечена критиками давно: «У него [Набокова] неимоверное количество в прозе – дамских эпитетов – обворожительный, волшебный, пронзительный, восхитительный» [Гуль 2000: 615]. Оценивая данную черту языка В. Набокова только как «прихоть», чудачество художника, исследователи не смогли понять и объяснить всей значимости данного приема в художественной системе писателя. Вместе с тем названная лексика составляет одну из существенных особенностей идиостиля В.В.Набокова; ее исследование представляет собой важное средство описания особенностей эстетической системы писателя и реконструкции фрагмента его картины мира.

Атрибутивная сочетаемость лексемы «игра» отражена в словосочетаниях типа «прилагательное + существительное». Все слова, вступающие в атрибутивные отношения с лексемой «игра» в рассматриваемом тексте, условно можно разделить на три группы: лексика, выражающая отрицательные эмоции, эмоционально-нейтральная лексика и лексика, выражающая положительные эмоции.

Самой многочисленной группой является эмоционально-нейтральная лексика, которая не несет в себе дополнительных оттенков значения. К этой группе относятся слова «общий», «домашний», «живой», «сложный», «шахматный», «олимпийский». Например: «*Таких **общих** игр теперь больше не было, но идиллическая слава осталась*».

Здесь лексема «общий» использована в своем основном значении «свойственный всем, касающийся всех» [Ожегов 2008:416] и характеризует лексему *игра* как явление, объединяющее людей единой целью, заданной правилами игры. Как правила игры, так и сама игра становится общей для тех, кто принимает эти правила.

Домашний – «относящийся к дому, к семье, частному быту» [Ожегов 2008:174]. Данная лексема характеризует лексему «игра» как способ времяпрепровождения в кругу семьи. В этом значении она противопоставляется профессиональной игре в шахматы, которая приравнивается к искусству.

*«И может быть именно потому, что она о шахматах не знала ровно ничего, шахматы не были для нее просто **домашней** игрой, приятным времяпровождением, а были таинственным искусством, равным всем признанным искусствам».*

Когда шахматы перестали быть просто забавой, многие известные игроки попытались зафиксировать свои знания и наблюдения в теоретических трактатах и различного вида руководствах к игре в шахматы. Такие издания часто содержали задачи, описания комбинаций и способы их решения. Эти задачи и комбинации изучались путем самостоятельного разыгрывания на доске. Позже они могли быть использованы во время очередной партии. Поэтому «живая игра» – это быстро развивающаяся игра с противником, в ходе которой используются заранее изученные ходы. Таким образом, лексема «живая» употреблена в этом предложении в новом, не зафиксированном в словарях, значении.

*«Оно его забавляло, главным образом, как остроумное повторение известной идеи, что бывает, например, когда в **живой** игре на доске повторяется в своеобразном преломлении чисто задачная комбинация, давно открытая теорией». «Как в **живой** игре на доске бывает, что неясно повторяется какая-нибудь задачная комбинация, теоретически известная, – так намечалось в его теперешней жизни последовательное повторение известной ему схемы».*

Определения «шахматный» и «олимпийские» указывают лишь на разновидности игры и не несут в себе каких-то дополнительных, потаенных смыслов: *«Он принес учебник **шахматной** игры, посоветовал, однако, не слишком увлекаться, не уставать, читать на вольном воздухе»; «Существование таких профессий могло быть только объяснимо проклятой современностью, современным тяготением к бессмысленному рекорду (эти аэропланы, которые хотят долететь до солнца, марафонская беготня, **олимпийские** игры...)».*

Игра для Лужина со временем перестает быть просто детским увлечением, она становится страстью всей его жизни, своеобразным наваждением. В связи с этим всё негативное в его жизни отражается и на восприятии игры, как самим героем, так и читателем. Это, в свою очередь, влечет за собой негативную характеристику лексемы игра. Поэтому в тяжелое для персонажа время преобладает лексика, выражающая отрицательные эмоции. Порой, игра перестает подчиняться воле игрока и уже сама начинает навязывать правила. А это ведет к тому, что игра воспринимается как «беззаконная», «чудовищная», «бессмысленная», «лукавая» и «несчастливая». Все эти лексемы в своем значении имеют отрицательную коннотацию.

«Беззаконный – противоречащий законам, законности» [Ожегов 2008: 53]. Все, что идет вразрез с тем, что мы привыкли считать законным, воспринимается нами как табу, а все запретное вызывает отрицательные

эмоции: «Однако, как раз в это время он необычайно увлекся сборником задач, «веселой математикой», как значилось в заглавии, причудливым поведением чисел, **беззаконной** игрой геометрических линий – всем тем, чего не было в школьном задачнике».

Лексема «чудовищный» использована не в прямом, а в переносном значении «крайний в своем проявлении, необычайный по своим отрицательным качествам» [Ожегов 2008: 1188]: «Седой еврей, побивавший Чигорина, мертвый старик, обложенный цветами, отец, с веселым, хитрым лицом приносивший журнал, и учитель географии, остолбеневший от полученного мата, и комната в шахматном клубе, где какие-то молодые люди в табачном дыму тесно его окружили, и бритое лицо музыканта, державшего почему-то телефонную трубку, как скрипку, между щекой и плечом, – все это участвовало в его бреде и принимало подобие какой-то **чудовищной** игры на призрачной, валкой, бесконечно расползавшейся доске».

В словаре отражено лишь одно значение лексемы «беззаконный» – «лишенный смысла, неразумный» [Ожегов 2008: 60]: «**Бессмысленная** игра с соломенной шляпой, молчание, удивленные, блестящие глаза матери, неожиданное воспоминание о том, как он на днях плакал, обняв паровое отопление, – все это было очень тяжело вынести».

Лексема «несчастный» употреблена в значении «приносящий или предвещающий несчастье, бедственный» [Ожегов 2008: 544]: «Внезапно она поняла, в чем дело, стала решать про себя вопрос, как заставить Лужина забыть эту **несчастную** игру в шахматы, которую дурак режиссер счел нужным ввести для настроения».

Отрицательные эмоции вызывает в человеке все то, что делает его бессильным, нездоровым: «Ужас, страдание, уныние, – тихо говорил доктор, – вот что порождает эта игра».

Лексема «лукавый» в своем значении имеет соотнесенность как с отрицательными эмоциями («коварный, хитрый» [Ожегов 2008: 437]), так и с положительными («игривый, исполненный добродушно-невинной хитрости» [Ожегов 2008: 437]). Однако из контекста видно, что в данном предложении речь идет об отрицательных, неприятных ощущениях. Это подчеркивается значением слова «замешан» («замешать – вовлечь (в предосудительное дело, в преступление» [Ожегов 2008: 437]): «Единственное, что по-настоящему занимало его, была **сложная, лукавая** игра, в которую он – непонятно как – был замешан».

Как обратное явление можно выделить лексику, выражающую положительные эмоции: «До отъезда в живописные страны надобно было найти для Лужина **занимательную** игру, а уж потом обратиться к бальзаму путешествий, решительному средству, которым лечатся от хандры романтические миллионеры»; «Раза два, как пример **интересной** игры, мелькнули старые лужинские партии»; «Впрочем, даже и в

нынешние дни такой человек был настолько странен, что у нее возникло смутное подозрение, не есть ли шахматная игра прикрытие, обман, не занимается ли Лужин чем-то совсем другим, – и она замирала, представляя себе тутемную, преступную, – быть может, масонскую, – деятельность, которую хитрый негодяй скрывает за пристрастием к невинной игре».

Подобные контексты встречаются в редких случаях, когда описывается пик известности главного персонажа, время, которое воспринимается как самое счастливое и беззаботное в жизни героя.

Интересно, что в романе, в котором так много сказано о таком виде спорта как шахматы, встречается лишь один случай употребления шахматного термина в качестве характеристики лексемы игра: *«Кроме всего, в слепой игре и в победах, которые она ему давала, он находил некоторое утешение».* Однако «слепота» шахматная – это «затмение» во время игры, при которой игрок не видит очевидных выигрывающих продолжений или совершает грубый зевок, ведущий к проигрышу или утрате решающего перевеса, а в контексте романа В.В.Набокова «слепота» буквальная («лишенный зрения, способности видеть, незрячий» [Ожегов 2008:729]). Во время сеанса одновременной игры герой не имел возможности видеть доску и расположение фигур, он мог лишь представлять их: *«Он не видел тогда ни крутой гривы коня, ни лоснящихся головок пешек, – но отчетливо чувствовал, что тот или другой воображаемый квадрат занят определенной сосредоточенной силой, так что движение фигуры представлялось ему, как разряд, как удар, как молния, – и все шахматное поле трепетало от напряжения, и над этим напряжением он властвовал, тут собирая, там освобождая электрическую силу».*

В **Заключении** отражены результаты полиаспектного анализа семантики и функционирования лексемы «игра», излагаются основные выводы.

Анализ лексикографических источников позволил заглянуть вглубь исследуемой лексемы, выявить ее первоначальное значение и проследить расширение семантических границ.

По результатам проведенного исследования было установлено, что лексема «игра» в романе В.В.Набокова «Защита Лужина» в большинстве контекстов употреблена в значениях «игра – спорт» и «игра – война». Это связано, прежде всего, с содержательным планом романа. Поскольку речь в нем идет о шахматисте, не удивительно использование лексемы «игра» в сочетании «шахматная игра». Однако в романе исследуемая лексема дополняется новыми оттенками значений. Так, лексема «игра» приобретает два новых значения: «манера игры», «игра как способ человеческого существования (жизнь)».

При анализе синтагматических отношений важной задачей является

определение возможности употребления слова в определенных конструкциях.

Так лексема *игра* вступает в предикативные отношения с глаголами с фазисным значением, со значением физиологического состояния человека, со значением зрительного восприятия, со значением мыслительного процесса.

Что касается атрибутивной сочетаемости, то она представлена группой слов, выражающих оценочность с точки зрения тех эмоций, которые они передают. Нами были выделены три группы: лексика, выражающая отрицательные эмоции, положительные эмоции и эмоционально-нейтральная лексика. Атрибутивная сочетаемость лексемы «игра» отражена в словосочетаниях типа «прилагательное + существительное».

В исследуемом нами романе особый интерес представляет оппозиция «белый – черный». Помимо узуального употребления антонимической парадигмы «белый – черный» в романе встречаются и случаи ее окказионального употребления. Как правило, это производные от компонентов, входящих в доминантную пару антонимов.

В романе выделяются и другие оппозиции, характеризующие наличие или отсутствие освещенности: «свет – тень», «свет – темнота». Эти антонимы участвуют в цветовом обозначении шахматных фигур так же, как и антонимы «белый – черный».

В процессе работы была выделена еще одна оппозиция: «выиграть – проиграть». По результатам исследования было установлено, что приставка «вы-» обозначает получение выгоды, а приставка «про-» – ситуацию утраты в результате участия в азартных действиях, мотивирующая основа при этом напрямую с ситуацией выгоды или утраты не связана.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК МОиН РФ:

1. Соотношение словарных и текстовых значений лексемы *игра* (на материале романа В.Набокова «Защита Лужина») / Д.И.Рахимова // Вестник Татарского государственного гуманитарно-педагогического университета. – 2011. – №1 (23). – С. 175 – 179.

2. Оппозиция «белый – черный» в романе В.Набокова «Защита Лужина» / Д.И.Рахимова // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Русская филология». – 2012. – № 1. – С. 71-73.

Публикации в иных реферируемых изданиях:

3. Предикативные отношения лексемы игра (на материале романа В.В.Набокова «Защита Лужина») / Д.И.Рахимова // Общественные науки. – М.: МИИ Наука, 2012. – № 4. – С. 152-158.

Публикации в других изданиях:

4. Атрибутивная характеристика лексемы игра (на материале романа В.В.Набокова «Защита Лужина») / Д.И.Рахимова// Филология и образование: современные концепции и технологии: Материалы Всероссийской научно-практической конференции (14 -15 февраля 2011 года). Часть 3. / Под ред. Н.Н.Фаттаховой. – Казань: ТГГПУ, 2011. – С. 38 – 42.

5. Соотношение словарных и текстовых значений лексемы игра (на материале романа В.Набокова «Приглашение на казнь») / Д.И.Рахимова// XIV Кирилло-Мефодиевские чтения, посвященные Дню славянской письменности и культуры: Материалы Республиканской научно-практической конференции (24 мая 2011 года). – Казань: ТГГПУ, 2011. – С. 139 – 142.

6. Шахматная терминология как средство организации текста (на материале романа В.В.Набокова «Защита Лужина») / Д.И.Рахимова // Аспирантский вестник Армавирской государственной педагогической академии. – 2012. – С. 75 - 80.

Подписано в печать 19.04.2012. Формат 60х84 ^{1/16}.
Тираж 100 экз. Гарнитура «Таймс». Бумага ксероксная.
Усл. печ. л. 1,0. Заказ № 04/210. Печать ризографическая.

**Отпечатано с готового оригинал-макета
в издательстве «ИГМА-пресс»
ИП Маликовой И.Г. ОГРН 308169031500136
Казань, ул. Московская, д.31, офис 215. Тел. 526-03-69.**

